

Mari Luoma

## **SUOMALAINEN SARJAKUVA RUUDULLA JA PAPERILLA**

Suomalaisten digitaalisten ja printtijulkaisujen erot ja yhtäläisyydet sarjakuvissa

# **SUOMALAINEN SARJAKUVA RUUDULLA JA PAPERILLA**

Suomalaisten digitaalisten ja printtijulkaisujen erot ja yhtäläisyydet sarjakuvissa

Mari Luoma  
Opinnäytetyö  
Kevät 2017  
Viestinnän tutkinto-ohjelma  
Oulun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu  
Viestinnän tutkinto-ohjelma, visuaalinen suunnittelu

---

Tekijä: Mari Luoma

Opinnäytetyön nimi: Suomalainen sarjakuva ruudulla ja paperilla – Suomalaisen digitaalisen ja printtijulkaisujen erot ja yhtäläisyydet sarjakuvissa

Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2017

Sivumäärä: 41

---

Tässä tutkielmassa tarkastelen perinteisen painojulkaisun ja nyt kasvussa olevan digitaalisen julkaisun ominaisuuksia suomalaisessa sarjakuvassa. Tarkastelen molempien eri julkaisumallien hyöty- ja haittapuolia ja selvitan myös onko niiden mahdollista tehdä yhteistyötä sarjakuvien saralla. Käyn myös läpi lyhyesti sarjakuvajulkaisujen historiaa maassamme ja millainen sarjakuvan julkaisemisen prosessi oikein on. Tavoite on käydä ytimekkäästi läpi millaisia seikkoja on otettava huomioon kun sarjakuvaa julkaistaan eri medioissa. Tärkeimmät lähteeni ovat Heikki Jokisen Sarjakuva Suomessa -teos vuodelta 2011, Juha Paajalan Sarjakuvakirja Suomessa, Informaatiotutkimuksen pro gradu –tutkielma vuodelta 2009 ja viiden eri suomalaisen sarjakuvataiteilijan haastattelut sarjakuvien julkaisuista. Näiden lisäksi olen hyödyntänyt tutkimuksessani useita muita verkkolähteitä, alan kirjallisuutta ja muita aihetta käsitteleviä tai sivuavia suomalaisia korkeakoulututkielmia.

Eritoten nämä saamani haastattelut onnistuivat vakuuttamaan minut siitä, että sarjakuvan on mahdollista elää jatkossakin painettuna digitaalisen median kanssa. Digitaalinen sarjakuva haastaa printtiä uudella tavalla, mutta ei ole tuhoamassa paperisia julkaisuja. Molemmat julkaisumallit voivat inspiroitua toinen toisistaan ja tehdä yhteistyötä mikä voi edesauttaa molempien julkaisujen myyntiä ja menestystä. Sain myös selville sen, että vaikka meillä Suomessa ei välttämättä aina löydykään laajaa ja monipuolista valikoimaa kauppojen sarjakuvahyllyiltä, elää silti suomalainen sarjakuva verkossa ja nuoria innokkaita tekijöitä meiltä löytyy paljon. Omakustanteiset sarjakuvajulkaisut ovat vieläkin suosittu tapa tuoda oma sarjakuvansa yleisön nähtäville ja moni kokee painetun sarjakuvan voivan toimia hyvin eräänlaisena oheistuotteena digitaaliselle sarjakuvalle, vaikka ehkä joskus on saatettu ajatella asian olevan päinvastoin.

Mikäli tutkielmani olisi ollut mahdollista olla laajempi, olisin kerännyt mielelläni lisää haastatteluja kotimaisilta sarjakuvan tekijöiltä aiheesta ja heidän kokemuksistaan sarjakuvan parissa. Suomalaisilla sarjakuvajulkaisuilla on myös laaja ja monivaiheinen historia, ja tätä osa-aluetta olisi ollut kiintoisa tutkia syvemmin. Mielenkiintoista tulee myös olemaan se, miten nopeasti etenkin digitaalinen julkaisu voi Suomessa että myös muualla maailmassa sarjakuvien osalla kehittyä ja tulevatko tutkielmassani pohtimat asiat toteutumaan miltä osin julkaisujen saralla.

---

Asiasanat: sarjakuva, julkaiseminen, julkaisuformaatit, digitalisoituminen, printti

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Degree Programme in Communication, Option of Visual Communication

---

Author: Mari Luoma

Title of thesis: Finnish comic online and on paper – The differences and similarities in Finnish digital and traditional comic publications

Supervisor: Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2017      Number of pages: 41

---

In my thesis, I study the features and differences in Finnish traditional and digital comic publications. I optimally study the both publishing templates and try to figure out is there a possibility for them to work together in a world of comics. I also go shortly through the history of comic publications in Finland and what is the process of publishing comics. My goal is to find out what one should take into consideration when publishing comics for different medias. My most important resources are the book *Sarjakuva Suomessa* by Heikki Jokinen 2011 and master's thesis about Finnish comic books written by Juha Paajala, 2009. I also interviewed five Finnish comic artists of their opinions and experiences with comics and both traditional and digital comic publishing. To support these resources I also used different online articles and literature as my research.

Those five interviews, in particular, helped to convince me that it is possible for digitally and traditionally published comics to work together and the digital media is not killing the print publications. Digital publishing is challenging the print publishing in a new way to be more innovative and break the old rules. The both publishing templates can inspire each other and further assist the sales and marketing of the other. I also came to understand, that even if the wide range of published comics on sale at the markets here in Finland, the Finnish comic culture is very much alive on the Internet and we have lots of enthusiastic young artists connecting with each other there. Publishing comics as self-publications is still also a very popular way to bring your work alive as a print and many feel that the traditional publications can work as some sort of tie-ins for the digital comics, even if we might have thought that it's actually the other way around.

I would have liked to interview more Finnish comic artists for my thesis to tell me more about their experiences with comic publishing. Finland also has a wide and colourful history of comic publications and it one could find lots of interesting information if they study it deeper. It will be interesting also for me to see how fast the digital publishing is developing and how many of the things I thought and predicted in this thesis will actually come true in next few years.

---

Keywords: comics, publishing, publications, digital, print

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	6
2	SUOMALAISEN SARJAKUVAJULKAISUN HISTORIAA .....	8
2.1	Ensimmäiset vaiheet .....	8
2.2	Sarjakuvalehdet.....	11
2.3	Sarjakuva-albumit.....	12
2.4	Sarjakuvajulkaisut 2000-luvulla ja nykyään.....	14
3	OMAKUSTANNESARJAKUVAT .....	17
4	DIGITAALINEN JULKAISU .....	20
4.1	Verkkosarjakuvat.....	20
4.2	Sarjakuvasovellukset.....	20
4.3	Digitaalinen sarjakuva Suomessa .....	21
4.4	Sarjakuvablogit.....	22
5	SARJAKUVAN JULKAISUN PROSESSI.....	25
6	DIGITAALISEN JA PAINETUN SARJAKUVAN HAASTEET JA EDUT.....	29
6.1	Painettu sarjakuva.....	29
6.2	Digitaalinen sarjakuva .....	31
6.3	Digin ja printin yhteistyö .....	35
7	POHDINTA.....	36
	LÄHTEET .....	38

# 1 JOHDANTO

Tässä tutkielmassa pyrin selvittämään keskeiset eroavaisuudet ja haasteet sarjakuvan digitaalisen ja perinteisen painojulkaisun välillä. Tutkin myös, miten sarjakuva rakennetaan jo suunnittelu- ja piirtovaiheessa haluttuun julkaisumalliin sopivaksi. Pääsääntöisesti keskityn tarkastelemaan näitä asioita suomalaisten ja Suomessa julkaistujen sarjakuvien kautta.

Ensiksi esittelen tutkielman lukijalle lyhyesti suomalaisten sarjakuvajulkaisujen historiaa ja sitä kautta hieman miten sarjakuvajulkaisuihin on maassamme suhtauduttu. Pääpaino tutkielmalla nojaa kuitenkin nykypäivän julkaisujen tutkimiseen aina omakustantamisesta kustannusyhtiöiden kanssa työskentelyyn. Mitä tulee digitaaliseen julkaisemiseen, tämä on toki alati murroksessa ja kehityksessä oleva julkaisupohja joka saattaa kehittyä nopeasti eteenpäin. Tämän vuoksi kirjallisuutta tai edes kattavia verkkokirjoituksia eritoten juuri suomalaisen sarjakuvan digitaalisesta julkaisemisesta ei paljoa löydy ja pohjaan pitkälti tutkielman tätä osiota kotimaisilta sarjakuvataiteilijoilta saamiini haastatteluihin ja omiin kokemuksiini sarjakuvan julkaisemisesta verkossa.

Oma historiani sarjakuvien kanssa alkoi jo varhain. Sarjakuvat hurmasivat minut jo lapsena ja muistan miten opettelin lukemaan äitini keräämien Asterix-albumien avulla. Äitini onkin aina tukenut meidän lasten sarjakuvien lukemista eikä ole koskaan sitä pitänyt mitenkään vähemmän tärkeänä kuin esimerkiksi kovakantista kirjallisuutta. Hänen ensimmäiset sarjakuvansa olivat Aku Ankan taskukirjat joita isoisäni hänelle alkoi jo varhain ostamaan. Vielä tähänkin päivään asti äitini on jatkanut näiden taskukirjojen ostamista ja vanhempieni talon kirjahyllyjen sisällöstä suurin osa onkin sarjakuvaa. Aku Ankan, Asterixin, Tintin, Lucky Luken ja Pikon ja Fantasion lisäksi näistä kirjahyllyistä löytyy myös meidän lasten aikanaan ostamia japanilaisia manga-sarjakuvia ja isämme kestopuosikkeja Fingerporia ja Viivia & Wagneria, mutta pääsääntöisesti kotonamme on aina luettu tätä niin kutsuttua eurooppalaista albumimittaista laatusarjakuvaa.

Fyysisten sarjakuvakirjojen lisäksi aloin jo varhaisteininä lukemaan skannattuja, Suomessa julkaisemattomia sarjakuvia verkosta ja laajensin näin sarjakuvatietämystäni enemmän aasialaisen ja amerikkalaisen sarjakuvan pariin. Suurin osa eritoten amerikkalaisesta sarjakuvasta oli harrastelijoiden piirtämiä ja julkaisemia tarinoita, joita ei ollut painettu lainkaan. Nämä sarjakuvat olivat ensimmäinen kosketukseni digitaaliseen sarjakuvaan ja omakustanteisiin.

Olinkin jo hyvin nuorena sanonut haluavani julkaista omaa sarjakuvaa, ja tutustuttuani internetin mahdollistamaan nopeisiin ja huokeisiin julkaisumahdollisuuksiin olen jo pitkään mieltänyt digitaalisenkin sarjakuvan printin veroiseksi julkaisuiksi. Aloin julkaisemaan satunnaisesti eri verkkosivuilla omia sarjakuviani ja muutama vuosi sitten pidin hetken aikaa yllä sarjakuvamuotoista blogia. Vaikka itselläni nämä digitaaliset sarjakuvajulkaisut ovat jääneet kokeellisiksi ja verrattain lyhyiksi, olen silti oppinut niiden kautta paljon verkkosarjakuvien maailmasta ja miten kuva käyttäytyy toisinaan hyvinkin eri tavalla näytöllä kuin paperilla.

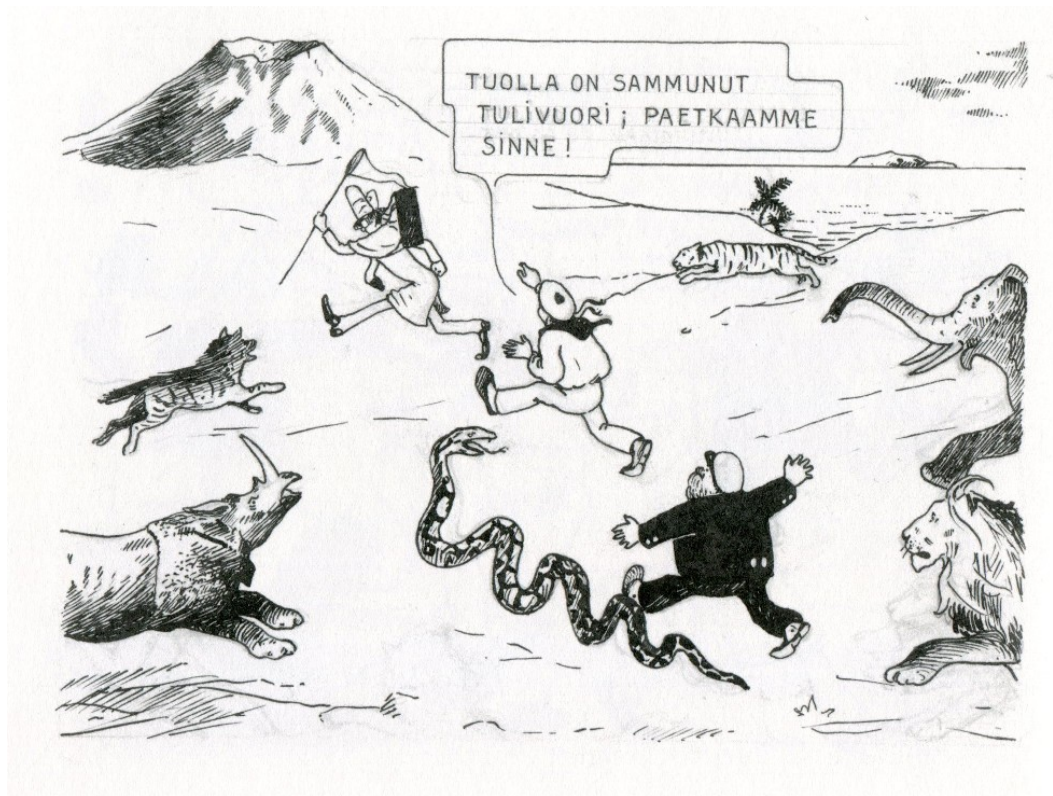
Toivoisin tämän tutkielman avaavan silmiä juuri enemmän digitaalisen julkaisun suuntaan, mutta myös muistuttavan ihmisiä printin yhä voimakkaasta vaikutuksesta lukukokemukseen. Pyrin tarkastelemaan tasapuolisesti näiden molempien julkaisumallien hyöty- ja haittapuolia, mutta myös sitä, miten digi ja printti voivat tukea toinen toisiaan sarjakuvamaailmassa ilman, että toinen julkaisutapa varjostaisi toista.

## 2 SUOMALAISEN SARJAKUVAJULKAISUN HISTORIAA

### 2.1 Ensimmäiset vaiheet

Sarjakuvan julkaisun historia Suomessa alkaa jo vuonna 1857, jolloin Sanomia Turussa -lehti alkoi julkaista jatkosarjana sveitsiläinen Rodolphe Töpfferin Herra Koipeliiniin (Monsieur Cryptogame) toilailuista kertovaa Koipeliinin linnustus -sarjakuvaa. Osakeyhtiö Minervan vuonna 1904 julkaisema yhdysvaltalaisista sanomalehtisarjakuvista koottu Amerikkalainen kuvakirja on kuitenkin ensimmäinen todellinen suomalainen sarjakuvajulkaisu, mutta kunnia ensimmäisestä kotimaisen sarjakuvan julkaisusta menee vuonna 1911 julkaistulle Professori Itikaisen tutkimusretkelle. (Paajala 2009, 13.) WSOY:n julkaisemalla ja 18-vuotiaan Ilmari Vainion kirjoittamalla ja kuvittamalla seikkailulla on pituutta 48 sivua ja joka aukeamalle on mahdutettu vaatimattomat kaksi kuvaa. Professori Itikainen on niukasta ruutujaottelustaan huolimatta selkeästi sarjakuvaa kuvakirjan sijasta, sillä siinä sana ja kuva liikuttavat yhdessä tarinaa eteenpäin (kuva 1). Sarjakuvamaisemman teoksesta tekee myös sen tapa käyttää puhekuplia, mikä oli sen ilmestymishetkellä harvinaisempi tapa ilmaista puhetta sarjakuvissa: yleisempää oli kirjoittaa hahmojen vuorosanat erikseen sarjakuvaruutujen alle. (Jokinen 2011, 13–15.)





KUVA 1 Professori Itikaisessa tarinankerrontatapa ja puhekuplat tekevät yhden sivun kuvista sarjakuvamaisen. (Vainio 1911.)

Itikaisen jälkeen suomalaisia sarjakuvia alkoi ilmestymään 1910-luvulla eri sanoma- ja aikakauslehdissä. Ola Fogelbergin ja Jalmari Finnen luoma Janne Ankkanen ilmestyi ensimmäisen kerran vuonna 1917 Suomen Kuvalehdessä, mutta Fogelbergin töistä parhaiten tunnetaan Pekka Puupää -sarjakuva. Koko kansan suosikiksi yltänyt Pekka Puupää ilmestyi ensi kerran vappuaattona 1925 osuuskauppaliikkeen Kuluttajain lehdessä ja jäi elämään myöhemmin lukuisissa sarjakuva-albumeissa sekä elokuva- ja tv-sarjoissa. Pekka Puupää antoi myös nimensä Puupäähattu-kunniapalkinnolle, jota Suomen sarjakuvaseura on jakanut ansioituneille sarjakuvantekijöille aina vuodesta 1972 lähtien. (Jokinen 2011, 15–20.) Myös Herra Koipeliinin nimi elää yhä Suomessa käännessarjakuville myönnettävän Herra Koipeliini -palkinnon kautta (Santikko 2011, viitattu 28.1.2016).

Heikki Jokinen luonnehtii toimittamassaan Sarjakuva Suomessa -teoksessa 1920-lukua suomalaisen sarjakuvan kultakaudeksi. Tällöin Suomessa julkaistiin mittavasti ajankohtaisia tapahtumia ja arkisia kummelluksia käsitteleviä pilalehtiä, jotka nostivat esille kotimaisia piirtäjiä. Käsikirjoittajista parhaiten muistetaan Hillari Johannes Viherjuuri, jonka luomuksia ovat suositut Junnu ja Herra Kerhonen. Molemmat sarjakuvat ilmestyivät Suomen Kuvalehdessä. Vuosina

1927 –1934 ilmestynyttä Junnua kuvittivat Alexander Tawitz, Poika Vesanto ja Arnold Tilgmann ja 1930-luvulla julkaistun Herra Kerhosen kuvista taas vastasivat Gösta Thilen ja Olavi Vikainen. (Jokinen 2011, 20.)

Samoihin aikoihin ilmestyi myös Asmo Alhon piirtämä Kieku ja Kaiku joka sai ensiesiintymisensä Oma Koti -lehdessä vuonna 1927 ja jota sittemmin Kotiliesi-lehti julkaisi vuodesta 1937 lähtien aina Alhon kuolemaan asti. Kieku ja Kaiku on yksi pitkäikäisimmistä kotimaisista sarjakuvistamme ja sen tekijätiimiin kuului myös kirjailija Mika Waltari joka vastasi pääosin sarjakuvan runomuotoisten tekstien riittelystä. (Kuva 2.) (Jokinen 2011, 20–21.)



KUVA 2 Alhon ja Waltarin yhteistyöllä toteutettu Kieku ja Kaiku tarina. (Alho.)

Suomalainen arkihumori alkoi kuitenkin tehdä tilaa amerikkalaiselle toimintasarjakuvulle 1930-luvulla. Tarinat muuttuivat vauhdikkaammiksi, repliikit nousivat kuvien alta puhekupliien sisälle ja amerikkalaiset tekijät toimivat esikuvina kotimaisille kuvittajille ja käsikirjoittajille. Esimerkkejä ovat Ami Hauhion kuvittama ja Olavi Kanervan ja Reino Helismaan käsikirjoittama Maan mies marsissa ja Kari Suomalaisen Henkensä kaupalla -sarjakuvat, jotka molemmat olivat saaneet innostusta amerikkalaisen Alex Raymondin tuotoksista. (Jokinen 2011, 21.)

## 2.2 Sarjakuvalehdet

Ensimmäiset kolme pelkästään sarjakuviin keskittyvää lehteä alkoivat ilmestyä Suomessa vuonna 1949. Nämä sarjakuvalehdet olivat nimeltään Seikkailusta Seikkailuun, Buffalo Bill ja Sarjakuvalehti. Kaikki kolme lehteä julkaisivat pääsääntöisesti ulkomaalaista sarjakuvaa mikä erilaisuudessaan kiinnosti suomalaislukijoita. Sarjakuvalehdet alkoivat yleistymään 1950-luvulla ja ne toimivat Suomessa suosituimpana sarjakuvien julkaisukanavana aina 1970-luvulle asti. (Jokinen, 21; Paajala, 14.) Yhdeksi tärkeäksi sarjakuvalehdeksi suomalaisen sarjakuvan kannalta voi nostaa vuosina 1972-74 ilmestyneen Sarjis-lehden, jonka päätoimittajana ansiokkaana sarjakuvataiteilijana tunnettu Veikko ”Joonas” Savolainen toimi. Lehti julkaisi vain ja ainoastaan kotimaista sarjakuvaa ja toi näin esille suomalaisten omaa sarjakuvatuotantoa silloin kun markkinoita hallitsi pääsääntöisesti ulkomaalainen sarjakuva (Jokinen 2011, 24-26; Leppänen, viitattu 28.1.2016).

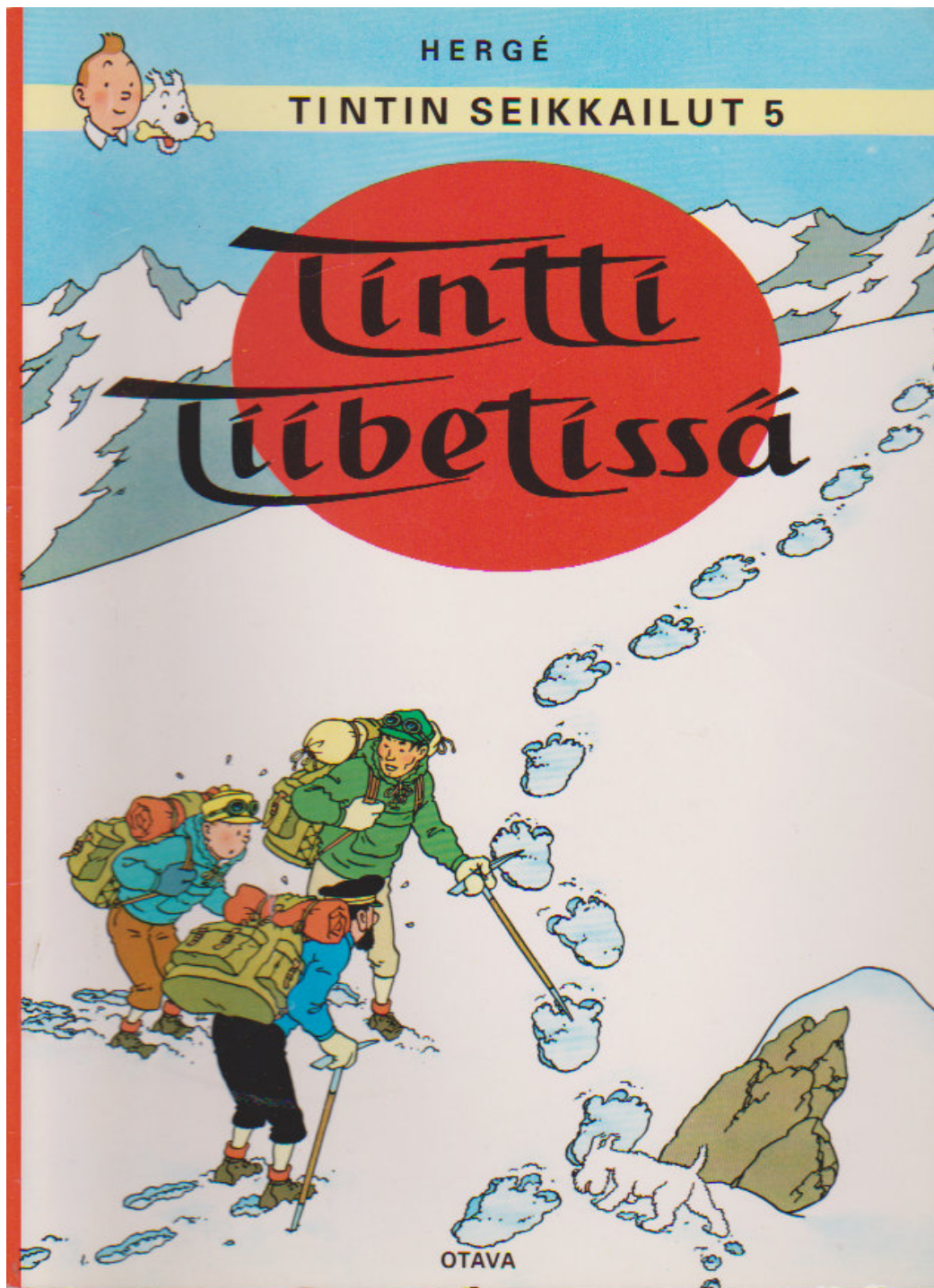
Sarjis-lehdessä debyyttinsä Näkymätön Viänänen -sarjakuvallaan tehnyt Jorma Pitkänen uudisti sanomalehtisarjakuvaa Suomessa. Viänäsen päähenkilö oli näkymätön savonmurretta puhuva pienviljelijä, ja sarjan ironinen ja yhteiskuntakriittinen huumori väänsi vitsiä köyhien kehitysalueiden ihmisistä ja heidän tyytymättömyydestään ”Helsingin herroja” kohtaan. Tämä avasi silmät uudentalaiselle huumorille ja politiikkaa sekä ajankohtaisasioita puiville lehtisarjakuville siinä missä strippisarjakuva oli aiemmin pyritty purkittamaan vain yhden genren -eli lajityypin sisälle, edustamaan usein vain joko komediaa, seikkailua tai jännitystä (Jokinen 2011, 27 – 28).

Vuosien 1979 ja 1989 välillä ilmestyi Suomessa uusi sarjakuvalehtien joukko, joiden sisältö oli suunnattu tietoisesti aikuisyleisölle. Vuoteen 1989 mennessä aikuisille suunnattujen sarjakuvalehtien määrä oli jopa 14 prosenttia kaikista Suomessa julkaistuista sarjakuvalehdistä, eli siis 44 lehteä. Vaihtoehtoisten aikuisten sarjakuvalehtien tuloon vaikuttivat lähinnä sarjakuvaseurojen julkaisemat lehdet ja sarjakuvanovelleista koottu Tapiiri-lehti. Suurimmat markkinat ja parhaat levityskanavat kuuluivat kuitenkin yhä nuorten ja lastensarjakuvien julkaisijoille, kuten Disneylle ja Semicille. Siinä missä aikuisten sarjakuvia levitettiin lähinnä kirjakauppojen ja kirjastojen kautta, lastensarjakuvat saivat enemmän näkyvyyttä kioskien ja päivittäistavarakauppojen hyllyillä ja niitä oli myös mahdollista tilata kotiovelle asti. (Herkman 1998, 23.)

## 2.3 Sarjakuva-albumit

Sarjakuva-albumien tulo Suomeen ei sujunut aivan mutkitta, mutta suosion saavutettuaan niillä on ehkäpä kaikista merkittävin rooli suomalaisen sarjakuvan historiassa. Kaikki alkoi, kun WSOY julkaisi vuosina 1961-1962 neljä kovakantista albumia belgialaista Tinttiä, mutta heikon myynnin takia julkaisuja ei jatkettu. Tintti kuitenkin palasi markkinoille uudestaan Otavan julkaisemana vuonna 1970 ja samalla Suomeen saapui muita ranskalais-belgialaisia sarjakuvasuosikkeja, kuten esimerkiksi Asterix. Sanoma Oy:n Tenavat-taskukirjojen ja Asterixin myötä sarjakuva-albumien suosio Suomessa kasvoi ja tämä puolestaan nosti yleisesti sarjakuvan arvostusta (kuva 3). Kirjakauppojen sarjakuva-albumit loivat käsitteen laatusarjakuvasta, joka oli vastakohta halvemmalle kioskikirjallisuudelle. 1970-luku on monessa muussakin mielessä merkittävä Suomen sarjakuvahistoriassa, sillä silloin perustettiin Suomen sarjakuvaseura ja taidemuseot järjestivät sarjakuvanäyttelyitä. Myös akateeminen tutkimus ja koulutus alkoivat ilmaista kiinnostusta sarjakuvaa kohtaan ja lehdet kirjoittivat niistä arvosteluja. (Paajala 2009, 14 – 15.)





KUVA 3 Vaikeasta alusta huolimatta Hergén Tintti-albumit löysivät tiensä suomalaisten keustosuosikiksi ja olivat mukana rakentamassa käsitettä maassamme laatusarjakuvasta (Hergé 1971.)

Vaikka ulkomaalainen sarjakuva menestyi Suomessa, jäi kotimainen tuotanto polkemaan paikoilleen 1980-luvulla. Vasta niin kutsutun laatusarjakuvavyöryn loppumisen myötä 1990-luvun puolivälissä suomalaistekijöiden tuotokset alkoivat taas menestyä, sillä suurin osa

sarjakuvataiteilijoistamme oli varttunut juuri näitä 80-90-lukujen laatusarjakuvia lukiessa ja nostivat näin teoksillaan kotimaisen sarjakuvan arvostusta. 1990-luvun loppuilla albumituotanto elpyi, niiden myynti kasvoi ennennäkemättömästi ja myös suomalainen strippisarjakuva alkoi menestyä näihin aikoihin. (Paajala 2009, 16)

## **2.4 Sarjakuvajulkaisut 2000-luvulla ja nykyään**

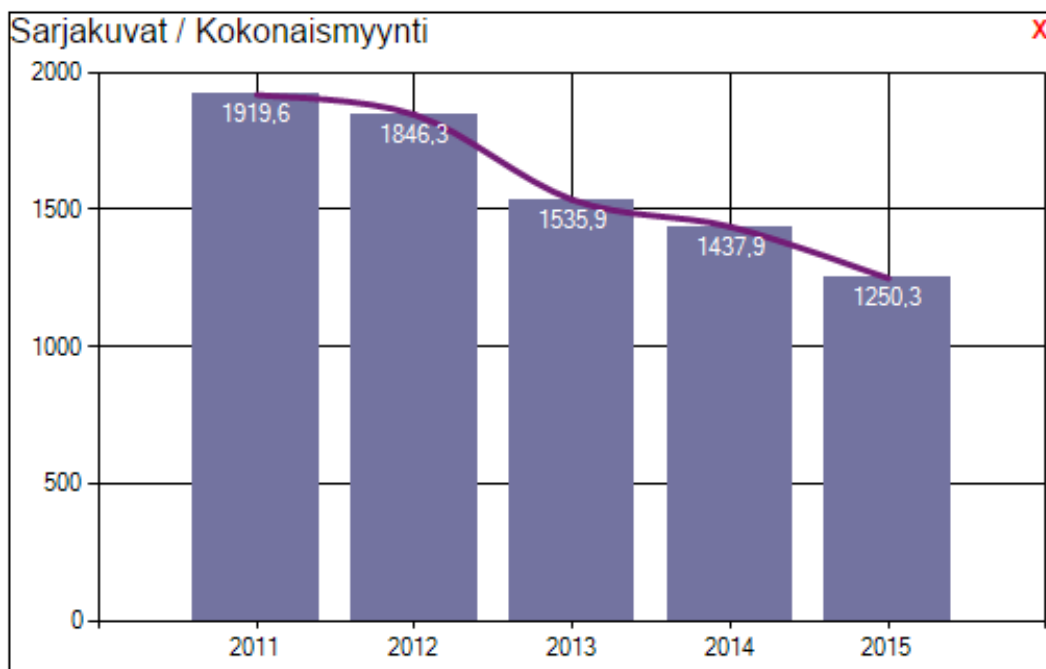
Vuonna 2011 ilmestyneessä Sarjakuva Suomessa -teoksessa Heikki Jokinen kertoo kotimaisen sarjakuvan voivan erinomaisesti 2000-luvulla. Kirjan julkaisu ajoittui suomalaisen sarjakuvan satavuotisjuhlavuodelle, ja siinä keuhataan miten suomalainen sarjakuva on vahvistanut asemaansa täällä pohjolassa ja saanut lisää näkyvyyttä ulkomaillaakin. Erityisesti strippisarjakuva on menestynyt ja kotimaista tarjontaa siitä löytyy sanomalehdistä ja albumeina monipuolisesti. Sarjakuvien piirtely on monille harrastus josta saattaa jopa löytää itselleen myöhemmin ammatin.

Jokinen kirjoitti suomalaisen sarjakuvan voivan nykyään kiistatta hyvin, mutta jo muutaman vuoden päästä Helsingin Sanomat julkaisi artikkelin jossa kerrottiin miten sarjakuvien kustantaminen Suomessa alkaa hiipua. Artikkelissa kerrotaan miten esimerkiksi Jussi "Juba" Tuomolan Viivi & Wagner -sarjakuva-albumeiden myynti on laskenut vajaan 6 000 kirjaan kun se on jopa joskus saavuttanut 40 000 kappaleen myyntimäärän. Kestosuosikin asemaa Viivi & Wagner ei tosin ole suomalaisten silmissä menettämässä, mutta huolestuneita ollaan eritoten artikkelissa kutsutun taidesarjakuvan julkaisusta, millä siis oletan kirjoittajan tarkoittavan uusien tekijöiden kokeellisia teoksia. Säästösyistä kirjastoilla ei ole enää varaa hankkia lukemistoonsa pienempää yleisöä kiinnostavia sarjakuvia ja kirjakaupat eivät niitä huoli. Tämän vuoksi tarjonta supistuu ja suomalaiset sarjakuvataiteilijat suuntaavat katseensa ulkomaan markkinoihin, eikä kotimaista sarjakuvaa välttämättä ole enää äidinkielellämme paljoa tarjolla (Römpötti 2014, viitattu 30.1.2016).

Lukulamppu.fi kiinnostui Helsingin Sanomien artikkelista ja haastatteli aiheesta neljää sarjakuvajulkaisijaa. Tässäkin artikkelissa joudutaan toteamaan, että sarjakuvan julkaisemista tuetaan Suomessa hyvin vähän. Moni julkaisutoiminta pyörii satunnaisten apurahojen voimin. Sarjakuvien myynnin pitäisi nousta jotta sen julkaisukin elpyisi, mutta sarjakuvakustantaja Petteri Oja ei haastattelussa uskonut sarjakuvien kokonaismyynnin kasvuun, vaan ennakoii julkaisujen,

myyjien ja kustantajien määrän laskevan entisestään. Oja perusteli näkemystään sillä, että sarjakuvien lukijakunta todennäköisesti vähenee koska nykyään lapset lukevat niin vähän. Sarjakuvataiteilijana ja sarjakuvakustantamo Aseman pyörittäjänä tunnettu Ville Ranta kuitenkin uskoi samaisessa haastattelussa ainakin vielä tuolloin sarjakuvamarkkinoiden elpymiseen, vaikka myönsikin sarjakuvan myynnin maassamme romahtaneen. Rannan mukaan sarjakuville toisi lisää näkyvyyttä verkkomyynnin ja eri sarjakuvan alalajien lisääminen kirjakauppojen valikoimaan. Hän myös arveli e-sarjakuvien myynnin lisääntyvän tulevaisuudessa, vaikka vielä 2014 vuonna digitaalisen sarjakuvan markkinat olivat huomattavasti pienemmät kuin albumisarjakuvilla. (Brunou 2014, viitattu 29.1.2016)

Tätä tutkielmaa kirjoittaessani vuonna 2017 sarjakuvien julkaisu ei ole huomattavasti kohentunut muutaman vuoden takaisesta. Suomen kustannusyhdistyksen tietokannasta löytyy masentavan näköinen kaavio miten sarjakuvien kokonaismyynti Suomessa on laskenut vauhdilla suomalaisen sarjakuvan juhluvuoden jälkeen (kuva 4).



KUVA 4 Sarjakuvien kokonaismyynti Suomessa 2011-2015 (Suomen kustannusyhdistys 2016).

Ville Rannan arvio sähköisen sarjakuvaformaatin lisääntymisestä näyttäisi kuitenkin osuvan oikeaan. Esimerkiksi sarjakuvataiteilija ja opettaja Sami Aho julkaisee sarjakuvaansa englanniksi

amerikkalais-kanadalaiseen verkkolehti Viceen ja kehuu erityisesti nuorten lukijoiden ja taiteilijoiden tajunneen internetin julkaisumahdollisuudet. Uudet tekijät niittävät mainetta ympäri maailmaa edullisesti internetin välityksellä, ja nopeasti leviävät nettilehdet tarjoavat mahdollisuuden julkaista printtiin epäkäypää sarjakuvaa, kuten esimerkiksi interaktiivisia ominaisuuksia sisältäviä töitä. Digitaalisen sarjakuvan uskotaan myös tulevaisuudessa nostavan painojulkaisuiden määrää, sillä moni on innokas tilaamaan ruudun takaa tutun ja kiinnostavan sarjakuvajulkaisun fyysisenä kappaleena kirjahyllyynsä. (Murman 2016, viitattu 12.9.2016 .)



### 3 OMAKUSTANNESARJAKUVAT

Omakustanteisella sarjakuvalla tarkoitetaan sarjakuvaa, joka on tekijänsä itse kustantama. Sarjakuvamaailmassa omakustanteet ovat nousseet suosituksi tavaksi tuoda oma teoksensa suuremmankin yleisön luettavaksi, ja omakustanteita voi nähdä säännöllisesti kirjakauppojen hyllyillä mutta eritoten itse tekijän kauppaamina sarjakuvafestareilla. Omakustanteiden suosion syyksi voi olettaa sen, että omakustanteessa tekijällä on vapaammat kädet julkaisun sisällön suhteen eikä tekijän tarvitse muovata teostaan kustantajan vaatimuksiin sopivaksi (Harmanen 2015, viitattu 18.9.2016). On kuitenkin myös tapauksia, joissa omakustanteena aluksi julkaistu sarjakuva on saanut niin paljon suosiota että jokin kustantamo on halunnut tehdä taiteilijan kanssa kustannussopimuksen, niin kävi esimerkiksi Milla Paloniemen Kiroileva Siili -hahmolle (kuva 5).



*Kuva 5 Milla Paloniemen Kiroileva Siili ilmestyi aluksi omakustanteena kunnes hän teki sopimuksen kustannusyhtiö Sammakon kanssa. (Paloniemi.)*

On vaikeaa sanoa, milloin ensimmäiset omakustanteiset sarjakuvat alkoivat ilmestyä Suomessa. Omakustanteen määritelmäkin on verrattain laaja, sillä sarjakuvan tekijä voi helpoimmillaan

julkaista sarjakuvansa kiinnittämällä alkuperäisen piirroksensa julkiselle paikalle luettavaksi. Tällä periaatteella voisi siis päätellä, että omakustanteista sarjakuvaa on ollut aina siitä lähtien, kun joku on piirtämänsä sarjakuvan tehnyt tavalla tai toisella julkisesti luettavaksi.

Nykyään monet omakustanteet kuitenkin vastaavat laadultaan ammattitasoisia julkaisuja. Sarjakuvan tekijä painattaa usein sarjakuvansa painotalossa saadakseen teokselleen ammattimaisen ilmeen. Omakustanteen suurimmaksi kompastuskiveksi kuitenkin nousevat sen kustannuskulut, eli kuten jo aiemmin mainittiin, tekijä kustantaa sarjakuvansa itse. Tästä syystä omakustanteisen sarjakuvien värimaailma on usein pelkistetty, harmaasävyinen tai mustavalkoinen ja kannet ovat monesti pehmeät. Huokeampia kustannuskuluja tavoitellessa suosivat suomalaistekijät kotimaisten painotalojen lisäksi myös ulkomaalaisia, esimerkiksi virolaisia ja latvialaisia, yrityksiä. (Hokkanen 2015, 9.)

On kuitenkin huomioitava, että nykyään digipainon ansiosta oman sarjakuvan painaminen kotimaassakin on tullut halvemmaksi, ja siksi kokoväriillisiä ja kovakantisia omakustanteita ilmestyy yhä enemmän. Negatiivinen puoli tässä on kuitenkin kappalehinnan nousu, mikä saattaa johtaa myynnin vähyteen. Voi hyvin ajatella, että asiakkaat ovat varovaisempia ostamaan kallista teosta tuntemattomalta tekijältä. Perinteisellä offsetpainolla painaminen ei ole juuri järkevä vaihtoehto jos tarkoituksena ei ole myydä sarjakuvaa kunnianhimoisesti useita satoja kappaleita, sillä toisin kuin digipainossa, pelkkä offsetpainokoneiden käynnistys vaatii jo sen verran aikaa ja rahaa ettei pienten erien painaminen ole viisasta. Toisaalta taas digipainon laatu ei ole usein yhtä hyvää kuin offsetpainolla painettu julkaisu. (Aho 2011, 14 – 15, 19.)

Moni aloittaa omakustanteidensa myymisen sarjakuvafestivaaleilla tai vastaavissa tapahtumissa esimerkiksi niiden myynti- tai taidekujilla. Tapahtuman jälkeen sarjakuvan myynti riippuu paljon tekijän omasta aktiivisuudesta ja markkinointikeinoista. Oma teosta voi tarjota esimerkiksi kustantajille ja kirjakauppoihin tai kaupitella internetin välityksellä.

Haastattelin sarjakuvantekijä Hanna-Pirita Lehkosta muun muassa omakustanteisen sarjakuvan tekemisestä kesällä 2016 . Lehkonen on itse julkaissut useita omakustanteisia sarjakuvia, ja pitää itse myös omakustanteista sarjakuvaa useasti paljon monipuolisempana ja mielenkiintoisampana kuin kirjakauppojen ja suurten kustannusyhtiöiden sarjakuviin verrattuna. Lehkonen on pääsääntöisesti myynyt omakustanteitaan sarjakuvia käsittelevissä tapahtumissa ja kertoo tämän olevan hyvä kanava olla yhteydessä suoraan lukijoihin. Hän kuitenkin kertoo kokevansa ei-

omakustanteisen, maksetun sarjakuvan tuntuvan paljon virallisemmalta tavalta tehdä sarjakuvaa omakustanteisiin verrattuna. Karkea totuus onkin, että omakustanteisella sarjakuvalla harvoin tehdään rahallista voittoa, ja omakustanteita painetaan enemmän juuri sentimentaalisista syistä, kuten vain siitä ilon ja ylpeyden tunteesta kun näkee oman sarjakuvansa kansien välissä. Lehkonen myös toteaa, että nykyään voi olla turhauttavaa painattaa omaa sarjakuvaansa, sillä ihmiset mieluummin lukevat kaiken digitaalisessa muodossa. Digitaalisoitumisesta voi tosin Lehkosen mukaan olla omakustanteille hyötyäkin, sillä internetin kautta aluksi julkaistu ja lukijoille tutuksi tuotu sarjakuva voi myydä fyysisenä kappaleena hyvin, kun se on jo saavuttanut itselleen laajan lukijakunnan verkossa. Tästä esimerkkinä Lehkonen antaa menestyksekkäät Kickstarter-projektit, joilla sarjakuvantekijät onnistuvat verkossa julkaisemansa sarjakuvan lukijoiden avustuksella keräämään fyysiseen julkaisuun vaadittavat kustannukset.

## 4 DIGITAALINEN JULKAISU

Sarjakuvia julkaistaan nykyään digitaalisessa muodossa valtavasti. Digitaalisella sarjakuvalla tarkoitan sarjakuvaa, joka julkaistaan jollain digitaalisella julkaisualustalla, kuten esimerkiksi verkkosivulla tai ladattavana sovelluksena.

### 4.1 Verkkosarjakuvat

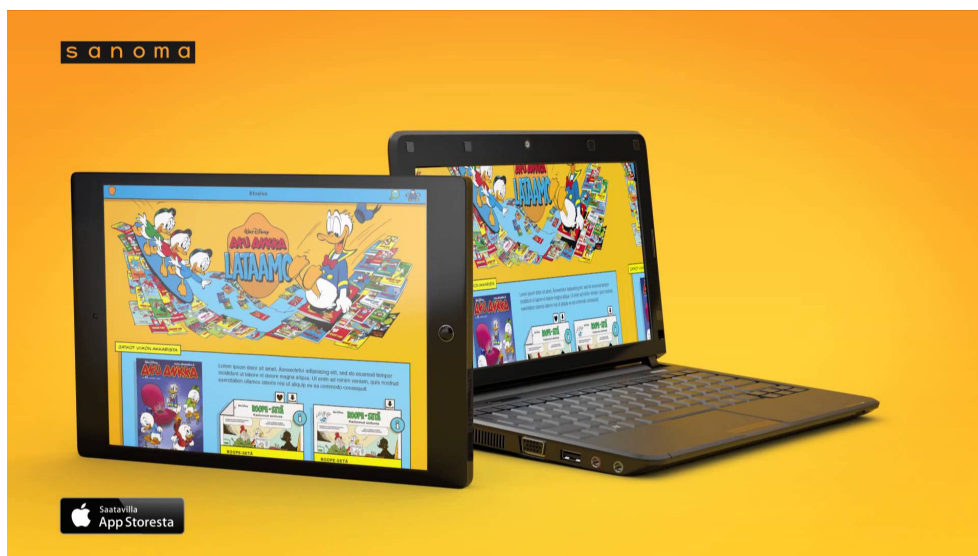
Sarjakuvalleen voi perustaa oman nettisivun, mutta on myös olemassa helppokäyttöisiä sivustoja joille oman työn voi ladata ja jotka auttavat tuomaan sille näkyvyyttä ja lukijoita. Yksi esimerkki tällaisesta sivustosta on Smack Jeeves (<http://www.smackjeeves.com/>), jossa kuka tahansa voi julkaista ilmaiseksi omaa sarjakuvaansa. Laatuaso sivustoilla on laaja, minkä vuoksi se voi tuntua monelle melko amatöörimäiseltä tavalta julkaista sarjakuvaa. Usealle sarjakuvantekijälle Smack Jeeves tuntuu olevan vain paikka testata oman sarjakuvan ideaa ja kerätä lukijakuntaa kunnes sarjakuva siirretään jollekin toiselle palvelimelle tai omalle nettisivustolle. Smack Jeevesistä löytyy kuitenkin myös ammattitasoisia ja laadukasta sarjakuvaa, sekä sivuston lukupohja on helppo ja muokattavissa persoonallisen näköiseksi. Anni Keränen, joka julkaisee Transfusions-nimistä sarjakuvaansa Smack Jeevesissä kertoi haastattelussa sivuston olevan juuri oivallinen uusille tekijöille, sillä rekisteröityminen ja julkaiseminen tapahtuu helposti ja nopeasti. Hän kuitenkin kritisoi sivuston toimivuutta ja erilaisia sääntöjä jotka koskevat sarjakuvan sisältöä ja sinne julkaistavien sarjakuvasisivujen kokorajoituksia. Eritoten sarjakuvan sisältöön liittyvät ongelmat voivat joissain tapauksissa johtaa siihen, että sivuston ylläpitäjät estävät kyseisen tekijän pääsyn omalle tililleen ja poistavat jo julkaistut sarjakuvasisivut. Tämän takia on syytä pitää huolta siitä, että on tietoinen millainen sisältö on milläkin sivustolla sallittua julkaistavaksi.

### 4.2 Sarjakuvasovellukset

Älypuhelinien ja iPadien yleistyttyä on myös alkanut ilmestymään sarjakuvien lukemiseen tarkoitettuja sovelluksia. Eräitä tunnetuimpia tällaisia sovelluksia ovat isojen sarjakuvajulkaisijoiden laatimat sovellukset, esimerkiksi yhdysvaltalaiset Marvel Comics ja DC Comics, joiden omistamista sovelluksista voi ostaa ja lukea yhtiöiden omia sarjakuvia. Myös ilmaiseksi sarjakuvia luettavaksi julkaisevat sivustot ovat julkaisseet sarjakuvanlukusovelluksia,

esimerkiksi japanilaista mangaa pääasiassa tarjoava MangaFox. Sovellusten tarkoituksena on tuoda sarjakuvia helppolukuisena eri päätelaitteille ja niillä voidaan jopa pyrkiä tarjoamaan lukijoille samanlainen lukukokemus kuin painettua, perinteistä julkaisua lukiessa.

Kotimainen, vaikkei tosin suomalaista sarjakuvaa julkaiseva, vastaava sovellus on Aku Ankka-lehden Aku Ankka Lataamo –sovellus, jonka avulla viikoittain ilmestyvää Aku Ankkaa ja kerran kuukaudessa julkaistavaa Aku Ankan Taskukirjaa pääsee lukemaan iPadilla tai tietokoneella ulkomailtakin (kuva 6). Sovelluksen lataaminen on ilmaista mutta kirjojen ja lehtien ostaminen luettavaksi sillä maksaa muutaman euron (Aku Ankka, viitattu 26.3.2016). Vielä muutama vuosi sitten Suomessa oli myös käytössä kotimainen sarjakuvasovellus Epuuki, jonka tarkoituksena oli tuoda sarjakuva helposti luettavaksi kännykälle ja internet-selaimille (ePressi.com hakupäivä 29.3.2017). Nyt kuitenkin tätä tutkielmaa kirjoittaessani en löytänyt merkkejä Epuukin olemassaolosta enää vuosina 2016 ja 2017, joten sen voidaan olettaa jääneen syystä tai toisesta unohtuneeksi tai muotoaan muuttaneeksi kokeiluksi.



*Kuva 6 Aku Ankka Lataamo mahdollistaa suosikkisarjakuva Aku Ankan lukemisen helposti eri päätelaitteilla. (Aku Ankka Lataamo.)*

#### 4.3 Digitaalinen sarjakuva Suomessa

Haastattelin tutkielmaani varten viittä suomalaista sarjakuvantekijää: Hanna-Pirita Lehkosta, Anni Kerästä, Anayate Delahayta, Päivi Niinikangasta ja Taina Koskista. Kaikki he julkaisevat sarjakuviaan pääsääntöisesti verkossa ja Keränen että Lehkonen pitävät myös yllä omaelämäkerrallista blogia sarjakuvamuodossa. Haastatteluissa kävi ilmi, että suomalaisten

sarjakuvantekijöiden verkosto on laaja mutta kauppojen hyllyltä ei juuri monipuolista kotimaista sarjakuvatarjontaa toistaiseksi vielä löydy. Nuoria tekijöitä on paljon ja he verkostoituvat hyvin nimenomaan sarjakuvablogien ja muiden digitaalisten sarjakuvasivustojen kautta. Netissä suomalainen sarjakuva elää hyvin, vaikkakaan ei kotimaisilla sivustoilla sillä Suomesta ei toistaiseksi löydy pidemmille, noin albumittaisille sarjakuville suunnattua palvelintä tai sovellusta. Moni suomalainen tekijä päätyykin julkaisemaan digitaalista sarjakuvaansa ulkomaalaisille sivustoille ja verkkolehdlle, kuten Lehtonen yhdysvaltalaiselle Line Webtoons-sivustolle ja helsinkiläinen sarjakuvataiteilija Sami Aho kanadalais-amerikkalaiselle Vice-verkkolehdlle (Lehtonen 2016; Murman 2016, viitattu 12.9.2016).

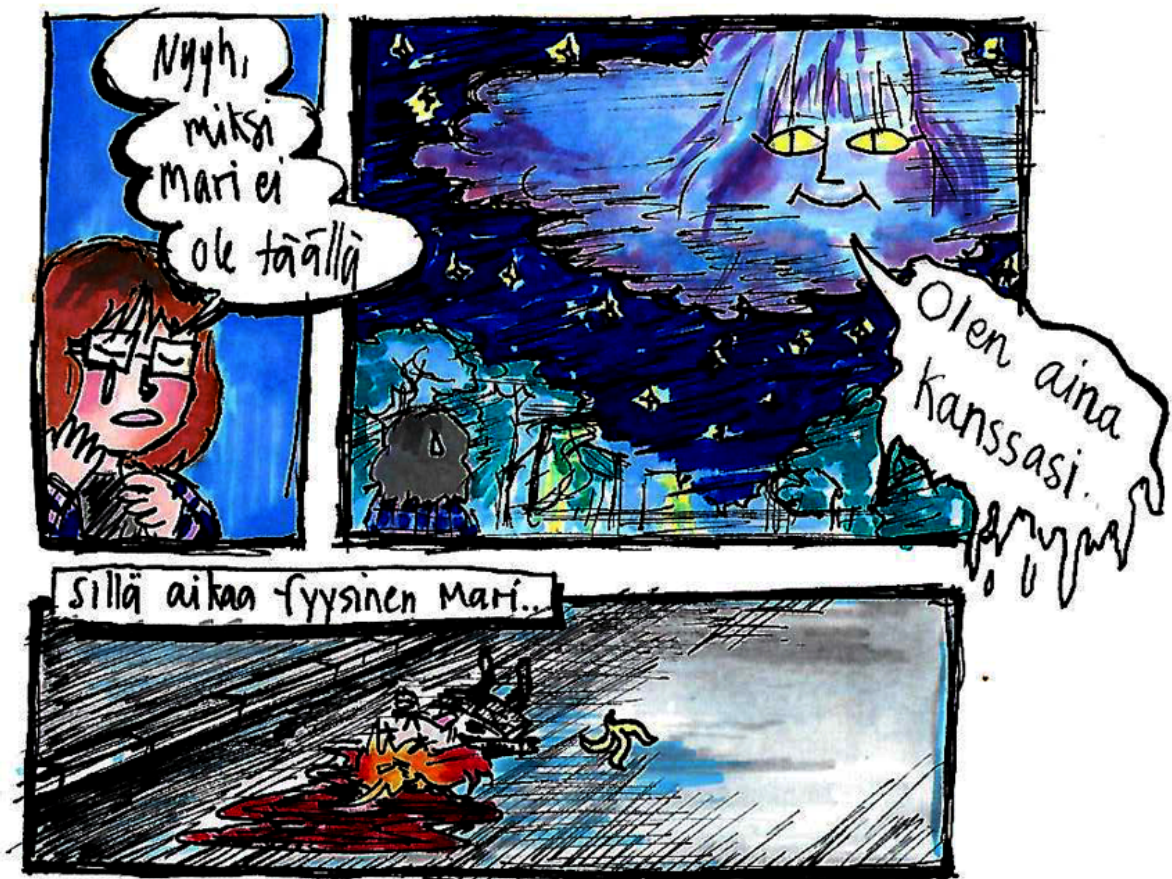
Sekä Lehtonen että Keränen ovat sitä mieltä, että Suomessa ei huomioida tarpeeksi nettisarjakuvien tekijöitä eivätkä nämä tekijät ja kustantajat juuri kohtaa toisiaan. Tämä voi johtua siitä, että suomalaistekijöiden suosiossa olevat teemat eivät kustantajien mielestä sovi suurelle yleisölle, tai myös siitä, että albumisarjakuvalla ei maassamme ole yleisesti yhtä suurta levikkiä kuin esimerkiksi strippisarjakuvalla, jota suomalaiset verkkosarjakuvataiteilijat tuntevat hieman harvemmin harrastavan. Lähimmäksi strippisarjakuvan konseptia pääsevätkin kotimaassamme verkossa sarjakuvablogit. ache

#### **4.4 Sarjakuvablogit**

Moni omakustantaja tai kustannussopimuksen tehnyt taiteilija pitää yllä omasta elämästään tai taiteestaan kertovaa blogia sarjakuvakerronnan muodossa. Sarjakuvablogit ovatkin enimmäkseen suomalainen tapa julkaista omaan elämään keskittyvää sarjakuvaa, sillä ulkomailla sarjakuvaa julkaistaan lähes aina nettisarjakuvamuodossa bloggaamisen sijaan, vaikka sarjakuva olisikin omaelämäkerrallista (Lehtonen, 2016).

Blogit toimivat tekijöille oivana keinona kerätä itselleen lukijakuntaa, pitää yhteyttä faneihin ja testata ideoita ja kerrontatapoja. Niissä voi jopa markkinoida ja myydä omia tuotoksia. Tarkasteltuani omakustanteiden julkaisijoita tulini siihen tulokseen, että on jokseenkin harvinaista, ettei omakustanteen tekijällä ei olisi omaa sarjakuvablogia. Blogien sisältö on usein rennolla otteella, nopeasti piirretyillä kuvilla kerrottuja tarinoita joiden on tarkoitus olla enemmänkin informatiivisia kuin huolella hiottuja sarjakuvastrippejä (kuva 7) (Keränen, 2017). Jotkut tekijät myös julkaisevat blogiinsa pohjautuvia kokoelmakirjoja, joihin on kerätty tai uudelleenpiirretty

blogissa julkaistuja päivityksiä tai jonka tarinat täydentävät blogissa kerrottuja tapahtumia. Tästä esimerkkinä toimii Png-nimimerkkiä käyttävän taiteilijan Maailma Mustavalkoinen – tarinoita lapsettomuuden surusta printtijulkaisu, joka pohjaa hänen samannimisien sarjakuvabloginsa tapahtumiin (PNG 2010, viitattu 20.2.2016).



KUVA 7 Esimerkki sarjakuvablogin sisällöstä (Metsi 2015)

Suomen sarjakuvaseura ry pitää yllä Sarjakuvablogit.com sivustoa, joka on nimensä mukaisesti juuri sarjakuvablogeille tarkoitettu blogipohja. Näkyvyyttä omalle blogille voi myös sivustolla saada, sillä seura valitsee joka kuukausi etusivulleen mainostettavaksi mielenkiintoisen tai ansioituneen blogin (Hokkanen, 2015, 13).

Vaikkakin Sarjakuvablogit.com on Suomessa suosittu palvelin, sarjakuvablogeja löytyy myös useista muista blogipalveluista, esimerkiksi Blogspotista ja Wordpressistä. Sarjakuvanteko.fi pyrkii listaamaan sivuillaan aakkosjärjestettynä kaikki suomalaiset sarjakuvablogit, mutta koska

blogeja syntyy ja kuolee tiuhaan tahtiin on toimivista sarjakuvablogeista vaikea pitää kirjaa (Hokkanen 2015, 14).



## 5 SARJAKUVAN JULKAISUN PROSESSI

Tässä luvussa käyn läpi, miten sarjakuvan, sekä painetun että digitaalisen, julkaisuprosessi etenee. Lähden liikkeelle siitä oletuksesta, että sarjakuva halutaan julkaista ammattitasoisena ja sitä halutaan markkinoida. Kuten jo aiemmin kirjoitin, halvin ja nopein tapa julkaista oma sarjakuvansa on kiinnittää sen alkuperäiset piirrokset julkiselle paikalle näkyville. Julkaisuprosessin eri vaiheet olen koonnut saamieni opetuksien ja kokemuksieni pohjalta, sekä hyödyntänyt saamiani haastatteluista suomalaisilta sarjakuvantekijöiltä Lehoselta, Keräselältä, Delahaylta, Niinikankaalta ja Koskiselta aiheesta.

### 1. Sarjakuvan ideointi ja julkaisun suunnittelu

Sarjakuvan ideointivaiheessa kannattaa jo ottaa huomioon se, miten ja missä aiot sarjakuviasi julkaista. Jos esimerkiksi suunnittelet tarjoavasi sarjakuvaasi kustantajalle, kannattaa ottaa selville, millaista sarjakuvaa ja muuta kirjallisuutta havittelemasi kustannusyhtiö julkaisee tällä hetkellä. Toinen vaihtoehto tähän on myös etsiä ideallesi sopiva kustantaja eli tarkastella, mikä yhtiö julkaisee teemoiltaan samanlaista kirjallisuutta kuin sarjakuvasi. Kustantaja tahtoo yleensä jo tässä vaiheessa nähdä muutamia esimerkkejä siitä, miltä sarjakuvan lopputulos tulisi näyttämään, tai vastaavasti sinulla tulisi olla muita työnäytteitä esitettävänä, joilla voit todistaa tarinankertojan ja kuvittajan kykysi.

Kun kysymyksessä on sarjakuvajulkaisu, on tärkeää että tarina, teksti ja kuvat toimivat hyvin yhdessä. Kuten jo mainittu, sarjakuvan tilaaja tai kustantaja mielellään myös näkee esimerkkejä valmiista työstä, mutta heidän on tärkeää myös nähdä että kuvat kuljettavat tarinaa sivulta sivulle ja ruudusta ruutuun selkeästi ja mielenkiintoisesti. Tällöin käsikirjoituksen lisäksi myös pienet sivuluonnokset ovat hyvät tapa demonstroida tarinan sujuvuutta alla olevan esimerkin mukaisesti (kuva 8).



KUVA 8 Esimerkki sarjakuvan sivuluonnoksista. (Taptara 2012.)

On myös mahdollista ideoida ja kuvittaa sarjakuva itsenäisesti ilman kustantajan ohjeistusta ja tarjota sitten valmista versiota julkaistavaksi. Tämän jälkimmäisen vaihtoehdon riskinä tietysti on se, ettei sarjakuvalle lopulta löydykään sopivaa kustantajaa tai tavoittelemasi kustannusyhtiö ei syystä tai toisesta kelpuutakaan sarjakuvaasi sellaisenaan tarjontaansa. Tällöin vaihtoehtona on julkaista sarjakuva itse omakustanteena.

## 2. Kustantajan kanssa keskustelu

Kun sarjakuvallasi on selvä konsepti valmiina, kannattaa sitä jo tässä vaiheessa tarjota kustantajille tarkasteltavaksi, sillä on hyvin todennäköistä että kustantaja voi haluta sarjakuvaasi muokkauksia jotta se sopisi paremmin heidän tarjontaansa. Sarjakuvaan tilaajaan on myös syytä pitää yhteyttä säännöllisesti sen tekovaiheessa, jotta lopputulos ei sisältäisi kustantajalle ei-haluttuja yllätyksiä. On syytä myös muistaa, että vaikka sarjakuvasi pitää sisällöltään sopia kustantajan vaatimuksiin, täytyy siinä myös olla tarpeeksi omaleimaisuutta ja persoonallisuutta jotta työsi erottuisi massasta ja tarjoaisi lukijoille näin jotain uutta.

Jos päätät julkaista sarjakuvasi omakustanteena, kannattaa sille jo tässä vaiheessa määrittää haluttu kohdeyleisö ja pitää tämän yleisön mieltymykset ja rajat mielessä sarjakuvan suunnitteluvaiheessa. Esimerkiksi lastensarjakuvaa tehdessä on syytä muistaa pitää sarjakuva sisällöltään lapsille sopivana, sillä vaikka omakustanteessa tekijä itse tekeekin kaikki sarjakuvan sisältöä koskevat päätökset, on markkinoinnin kannalta tärkeää pitää sarjakuva tietyissä rajoissa jotta se tavoittaisi lukijaryhmänsä parhaiten. Myös verkossa julkaistavalla sarjakuvalla saattaa olla sisältörajoituksia, sillä jotkin sivustot jotka tarjoavat sarjakuvalla ilmaisen ja helpon lukupohjan voivat olla tarkkoja mitä sarjakuva saa sisältää, sillä digitaalisessa muodossa se myös on helpommin suuremman yleisön tavoitettavissa. Esimerkiksi aikuisille suunnattua materiaalia voi helposti päätyä alaikäisen katsottavaksi, ellei sivusto pidä kiinni periaatteista tai säännöistä mitä se tahtoo lukijoilleen esitellä ja keillä on pääsy sen sisällön tarkasteluun. (Keränen 2017)

### **3. Laadi sarjakuvallesi budjetti ja aikataulu**

Sarjakuvan budjettiin tulevat vaikuttamaan pitkälti sen painokustannukset ja myös siihen kulutettava työaika. Kustantajan tai tilaajan kanssa näistä asioista sovitaan etukäteen ja mahdollinen palkka tai palkkio työstä päätetään myös. Budjetin lisäksi sovitaan myös aikataulusta, mikäli sarjakuva on vielä tekovaiheessa etkä tarjoa sitä valmiiksi tehtynä kustantajalle julkaistavaksi. Voi tietysti myös olla, että vaikka sarjakuvasi olisi mielestäsi sellaisenaan julkaisuvalmis, voidaan siihen kustantajan puolelta haluta vielä muutoksia ja näihin muutoksiin sovitaan myös aikataulu.

Mikäli päätät julkaista sarjakuvasi omakustanteena, kannattaa tässä vaiheessa laatia budjettisuunnitelma. Sarjakuvan pituus, värillisyyt ja paperilaatu lisäävät aina kustannuksia, joten mieti mihin sinulla on varaa ja missä mahdollisesti myisit sarjakuvaasi. Rahoitusta sarjakuvaprojektille voi hakea apurahojen kautta, mikäli sen julkaisu jotenkin hyödyttää tai edesauttaa apurahan antajan, usein jonkin säätiön, tarkoitusta. Aikataulutuksen päättämisessä omakustantajalla on yleensä suurempi vapaus kuin kustannusyhtiön kanssa työskentelevällä taiteilijalla, mutta aikataulun laatiminen omakustanteelle on myös tärkeää jotta työ yleensäkin valmistuisi jossain vaiheessa. Omakustantajalle yksi aikatauluttaja voi olla esimerkiksi jokin tuleva tapahtuma jossa myydä tai markkinoida sarjakuvaa. Tällaisia tapahtumia voivat olla erilaiset sarjakuva- ja kulttuurifestarit joista on yleensä mahdollista vuokrata itselleen pieni myyntitila omia teoksiaan varten. (Lehkonen 2016.)

Digitaalisessa muodossa julkaistuna sarjakuvaprojektin budjetti on useasti huomattavasti pienempi, sillä sarjakuvaa on mahdollista julkaista helposti ilmaiseksi verkossa eri palvelimilla. Myöskään painoteknisistä asioista ei tarvitse huolehtia. Haastattelussa sarjakuvataiteilija Hanna-Pirita Lehtonen kertoo itse nykyään palkkaavansa graafisen suunnittelijan hoitamaan painotekniset asiat puolestaan omakustanteiden kohdalla. Samalla hän työllistää näin toista luovan työn tekijää ja säästyy itse suuremmalta vaivannäöltä.

#### **4. Sarjakuvan myynti ja markkinointi**

Mikäli olet löytänyt sarjakuvallesi kustantajan, hoitavat he myös yleensä osansa sarjakuvan markkinoinnista. Vaikkakin kustantamoiden markkinointi on yleensä tehokasta, ei ole koskaan haittaa jos myös itse pyrit saamaan julkaistulle työllesi näkyvyyttä. Itselleen todennäköisesti halvinta ja tehokkainta on mainostaa itse sarjakuvaansa sosiaalisessa mediassa ja omilla verkkosivuilla. Sarjakuvalle voi myös luoda esimerkiksi oman Facebook-sivuston tai blogin, jossa voi tarjota lukijoille nähtäväksi sarjakuvan luonnoksia tai muuta materiaalia. Mikäli olet varannut sarjakuvallesi riittävän budjetin, sarjakuvalle voi ostaa mainostilaa suosituilta nettisivuilta, sosiaalisesta mediasta tai mainoksen voi myös ostaa painettuun lehteen. Tärkeintä on suunnata mainonta juuri sellaiseen mediaan jossa parhaiten tavoitat tavoittelemasi lukijakunnan edustajia. Sarjakuvaa voi myös tarjota arvosteltavaksi muille lukijakuntaa keränneille sarjakuvabloggareille, jotka voivat näin edesauttaa sarjakuvasi myyntiä herättämällä suuremman yleisön kiinnostuksen.

## 6 DIGITAALISEN JA PAINETUN SARJAKUVAN HAASTEET JA EDUT

Tässä osiossa keskityn tarkastelemaan kahden eri julkaisumallin, printtijulkaisun ja digitaalisen, julkaisun keskeisiä haasteita ja etuja sarjakuvassa. Tietoperustana tälle osiolle olen hyödyntänyt sarjakuvataiteilijoiden Lehkosen, Keräsen, Delahayn, Niinikankaan ja Koskisen haastatteluita sekä omia kokemuksiani ja saamiani opetuksia sarjakuvan eri julkaisumalleista.

### 6.1 Painettu sarjakuva

Printtijulkaisun suurimpiin haasteisiin kuuluvat sen painoteknisten asioiden lisäämä työmäärä että myös julkaisusta aiheutuvat kustannukset. Näiden lisäksi nykyään voidaan yhdeksi haasteeksi nimetä digitaalisen julkaisun suosion nousu, mikä nostaa näin kynnystä julkaista sarjakuvaa printtinä. Printti voidaan nykyään kokea vanhanaikaiseksi, kalliiksi tai hitaaksi tavaksi julkaista. Sarjakuvataiteilijalle voi olla turhauttavaa painattaa omaa sarjakuvaansa, kun suurin lukijakunta elää verkossa nopeiden, ilmaisten tai halvempien julkaisujen turvin (Lehkonen 2016). Printtimedia vaatii myös aina enemmän suunnittelua digitaaliseen verrattuna, sillä useasti tekijä haluaa hioa työnsä viimeisen päälle ennen sen ajautumista kaksien kansien väliin ja on aina varmistettava, että sarjakuva näyttää painettunakin yhtä hyvältä kuin sen originaalit joko fyysisenä tai digitaalisina kappaleina (Delahay 2017).

Printtijulkaisussa tapahtuvia virheitä on myös hitaampi, työläämpi ja kalliimpi lähteä korjaamaan. Tällaisia virheitä voivat esimerkiksi olla taitossa tapahtuvat virheet, joissa kuva syystä tai toisesta menettää informatiivisuuttaan, tai esimerkiksi puhekuplissa olevat kirjoitusvirheet. Esimerkki tällaisesta virheestä on Egmont-kustannuksen julkaisemassa Asterix ja Latraviata ensimmäisen painoksen albumissa vuonna 2001, missä sivun 39 puhekuplat yhdessä ruudussa olivat menneet sekaisin. Egmont ratkaisi asian tarjoamalla lukijoille leikattavat ja päälle liimattavat puhekuplat oikeassa järjestyksessä, mutta tätä tutkielmaa kirjoittaessani on epäselvää onko virhe korjattu albumin uudemmissa painoksissa, vaikka tämä toki todennäköistä onkin (kuva 9).



KUVA 9 Asterix ja Latraviata albumin sivu 19, jossa oikeat puhekuplat on liimattu virheellisten päälle. (Uderzo 2001.)

Ongelmaksi voidaan toisinaan myös kokea printin koolle asettamat rajoitukset. Myöhemmin digitaalisen julkaisun kohdalla käsittelen sitä, miten tämän staattisen koon puuttuminen voi toisinaan myös olla haaste, mutta sarjakuvan kerronnan kannalta printin asettamat vaatimukset sen koon suhteen on yksi niistä monista asioista jotka on jo otettava tarkkaan huomioon sarjakuvan piirtovaiheessa. Koska painettua sarjakuvaa, eritoten albumimittaista sarjakuvaa luetaan aukeama kerrallaan, on tärkeä varmistaa että aukeaman sivut toimivat yhdessä ja kuljettavat tarinaa sivulta sivulle sulavasti. Aukeaman, länsimaalaisen lukutavan mukaan sen oikean sivun, on usein syytä loppua tilanteeseen joka saa lukijan kääntämään sivua eteenpäin ja näin pitämään lukukokemuksen mielenkiintoisena. Painettua sarjakuvaa on toki mahdollista julkaista kokeellisemmin ja monella eri tavalla, mutta juuri painokustannusten takia sarjakuvaa päädytään usein julkaisemaan sen standardimitoissa jotka asettavat nämä fyysiset vaatimukset julkaisulle.

Kuulin kerran pohdinnan siitä, onko printillä enää vain sentimentaalinen arvo. Haastattelussa sarjakuvantekijä Hanna-Pirita Lehtonen kertoo nauttivansa nähdessään työnsä painettuna.

Piirtäessään sarjakuvaa digitaaliseen julkaisuun hän piirtää työn siten että se olisi mahdollisimman helppo joskus julkaista myös printtinä, mikäli tarve vaatii. Samaa periaatetta noudattivat myös muut haastateltavat.

Printtijulkaisusta tuntuukin tulleen enemmän toissijainen tapa julkaista sarjakuvaa, etenkin harrastelijoille ja aloitteleville tekijöille. Printti voi kuitenkin tekijälleen ja lukijalleen tuntua arvokkaammalta, sillä jokainen albumi toimii jo itsenäisenä taideteoksena. Moni myös kokee pystyvänsä keskittymään paremmin printin lukemiseen, sillä varsinkin ilmaissivustolta luettavat digitaaliset sarjakuvat voivat sisältää häiritseviä mainoksia tai muuta huomiota vievää informaatiota. Printti voidaan myös kokea luksustuotteena, ja esimerkiksi yhdysvaltalaiset digijulkaisijat Politico, Pitchfork ja Pando julkaisevat muutaman kerran vuodessa korkealaatuisia aikakauslehtiä painettuina versiona. Joko lehdet ovat kalliita tai niitä jaetaan ilmaiseksi valitulle yleisölle, mutta yhteistä niillä on halu julkaista korkeatasoista printtimediaa lukijoille. Median professori Samir Husni Missisipin yliopistosta arvelee korkealaatuisen printin myyvän kunhan sen sisältö on huolella ja laadulla toteutettua (Bilto 2014, viitattu 11.1.2017). Suomessa käsite laatusarjakuvasta syntyi jo 1970 luvulla tarkoittamaan albumimittaisia sarjakuvajulkaisuja, ja nykyäänkin hyvin varustetuissa liikkeissä ja kirjakaupoissa voi nähdä kalliimpia mutta laadukkaita, usein myös kovakantisia kotimaisia ja ulkomaalaisia sarjakuvajulkaisuja (Paajala, 2009, 15).

Printin etuihin siis voidaan laskea pitkälti sen herättämät mielikuvat laadusta ja rehellisyydestä. Sarjakuvassa toki juonen uskottavuus harvoin kärsii sen julkaisumallista, mutta suhtautuminen sarjakuvan lukemiseen voi toisilla riippua siitä onko sillä ollut riittävä suosio päätyä fyysiseksi kappaleeksi kirjahyllyyn joko digitaalisen julkaisun lisäksi tai sen sijasta. Printin sanotaan myös paremmin tavoittavan kohdeyleisönsä, sillä oma teos saattaa helposti hukkua digitaalisen runsaan tarjonnan joukkoon ja suunnattomasta tarjonnasta on vaikea löytää etsimäänsä.

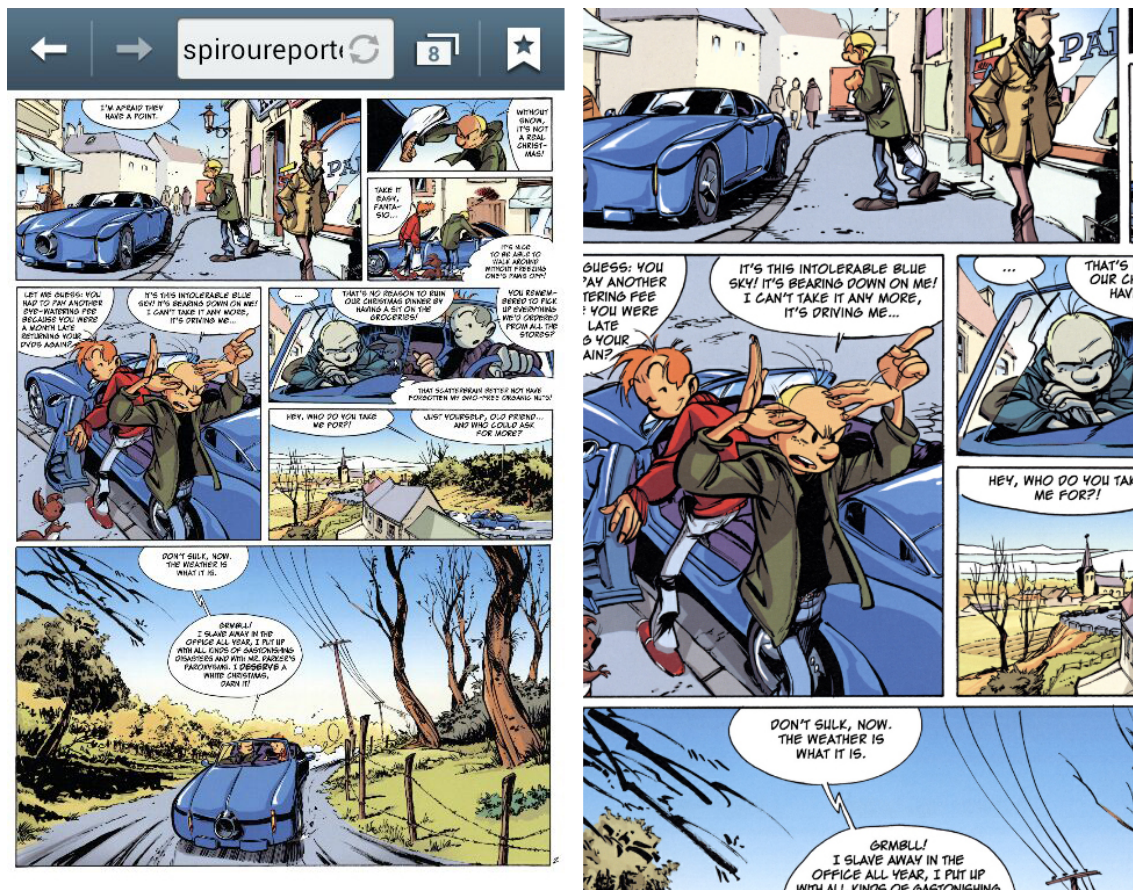
## **6.2 Digitaalinen sarjakuva**

Sarjakuvan julkaiseminen digitaalisessa muodossa on lähes kaikissa tapauksissa halvempaa kuin sarjakuvan julkaiseminen printtimediassa. Pelkässä digitaalisessa muodossa julkaistu teos säästää myös tekijäänsä monilta printin sisältämiltä ongelmilta, kuten väriprofiilien määrittelyltä ja leikkausvarojen mittailuilta (Delahay 2017). Silti digitaalinen julkaisu asettaa sarjakuvalle myös

omat haasteensa. Siinä missä printtijulkaisua luetaan yleensä aukeamissa, digitaalisessa muodossa oleva sarjakuva paljastaa lukijalle useasti vain yhden sivun kerrallaan. Tämä ei ole juuri koskaan ongelma strippisarjakuvissa, mutta voi koitua ongelmaksi esimerkiksi koko aukeaman kuvissa, jotka saattavat aiheuttaa lukijalle tarpeettoman hankalalta tuntuvaan kuvan ”zoomailua”. Zoomailun välttämiseksi voidaan aukeaman kokoinen kuva rikkoa myös kahdeksi erilliseksi sivuksi, mikä voi haitata toisinaan lukukokemusta.

Vaikka digitaalisessa muodossa kuva säilyykin ehjänä eikä sen keskelle tule printin tavoin taitekohtaa, haaste muodostuu siinä että digitaalisella julkaisulla ei välttämättä ole aina yhtä staattista kokoa. Sivujen kokoon vaikuttaa myös se, millä mobiililaitteella teosta luetaan. Pokkarikokoinen sarjakuva mahtuu hyvin luettavaksi esimerkiksi tabletilla, mutta esimerkiksi albumisarjakuvat, jotka painetaan yleensä hieman A4-paperikokoa isompaan kokoon saattavat joskus menettää liian paljon informaatiota tekstistä ja kuvista mobiilikokossa (kuva 10). Ratkaisuna tähän on tietty kuvan suurentaminen, mutta tämä voi joissain tapauksissa tehdä lukukokemuksesta levottomampaa, sillä lukija joutuu tässä tapauksessa liikuttamaan kuvaa edestakaisin tabletilla, puhelimessa tai jopa tietokoneen näytöllä.





KUVA 10 Albumikokoon piirretyn sarjakuvan lukeminen puhelimella edellyttää sivun zoomailua ja liikuttelua edestakaisin. (Morvan, Munuera 2006.)

Sanoisin digitaalisen sarjakuvan yhdeksi suurimmaksi kompastuskiveksi sen, että sama sarjakuva voi näyttäytyä eri lukijoille monella eri tavalla sen mukaan millä sarjakuvaa luetaan ja mitä asetuksia lukulaite sisältää (esim. näytön kirkkauden vuoksi sarjakuvan värit voivat vääristyä). Sarjakuvan voi tietenkin julkaista esimerkiksi omana applikaationaan tai tehdä tietyn verkkosivun tai lukulaitteen mittojen mukaiseksi, mutta tällöin se ei palvele lukijaa juuri printtijulkaisua monipuolisemmin, sillä se toimii parhaiten vain yhdessä lukulaitteessa.

Digitaalisen julkaisun etuihin kuuluvat ehdottomasti sen vaivattomuus ja nopeus. Oli sarjakuvan originaali sitten fyysisessä tai digitaalisessa muodossa, se voidaan siirtää suuren yleisön eteen luettavaksi melko nopeasti ja vaivattomasti. Haastatteluissa Niinikangas ja Koskinen muistuttavat myös siitä, että verkossa nopeasti julkaisemisella voi myös olla haittapuolena se, että sarjakuva saattaa levitä helposti ja nopeasti väärin käsiin ja alkuperäisen julkaisijan/tekijän on vaikea valvoa missä ja miten hänen tuotostaan käytetään.

Mikäli sarjakuvaan lipsahtaa virhe, korjattu versio on usein nopeasti päivitettävissä ja pieniä virheitä on mahdollisuus hioa julkaisun jälkeenkin. Digitaalinen julkaisu mahdollistaa myös printtiin nähden enemmän kokeilevia mahdollisuuksia ja digitaalinen sarjakuva voi sisältää esimerkiksi animaatioita, ääniä tai muita lukukokemusta rikastuttavia elementtejä. Anayte Delahay, joka julkaisee Matti Delahayn kanssa sekä diginä että printtinä sarjakuvaa Feral Gentry, kertoo lisäävänsä sarjakuvan digiversioon pieniä satunnaisia animaatioita juuri siitä puhtaasta ilosta että digitaalinen sarjakuva sen mahdollistaa. Sarjakuvan painetussa versiossa animaatioita ei ole pyritty korvaamaan muunlaisella tekniikalla, mutta Delahay ei näe tämän olevan miinus printille vaan pikemminkin animaatiot ovat vain plussaa digitaaliseen versioon.

Digitaalinen julkaisu on usein huokea vaihtoehto sekä sarjakuvan tekijälle että myös sen lukijalle. Vaikkakin ilmaista sarjakuvaa on tarjolla paljon verkossa ja eri palvelimilla, voi sarjakuvan tekijä silti tehdä rahaa myös digitaalisilla julkaisuilla. Sarjakuvaa voi myydä luettavaksi pienellä hinnalla tai joskus on myös mahdollista hankkia sarjakuvan lukusivustolle mainostajia ja kerätä näin mainostuloja. Vaikka sarjakuvan digitaalisesta julkaisusta joutuisikin jotain maksamaan, on summa usein huomattavasti printtiä pienempi ja mahdolliset taloudelliset tappiot printtiin verrattuna vähäiset (Delahay 2017).

Digitaalinen julkaisu mahdollistaa myös sarjakuvakerronnan uudelleenhaastamisen huokeammilla kustannuksilla monin eri kokeellisin tavoin printtiin verraten. Perinteinen painojulkaisu asettaa sarjakuvalle aina fyysiset mitat, ja vaikka myös digitaalinen sarjakuva voi joutua mahduttamaan itsensä tiettyihin rajoihin joissakin tapauksissa, on sillä periaatteessa käytettävissään ns. ääretön kangas. Tämä ääretön kangas mahdollistaa sen, että sarjakuva voi olla luettavissa esimerkiksi kuva kerrallaan ylhäältä alaspäin ja jatkuu näin lähes loputtomasti. Lehkosen Line Webtoonsilla julkaistava sarjakuva *Immortal Nerd* toimii juuri tällaisella ”infinite scroll” –periaatteella, eli sarjakuvalla ei periaatteessa ole sivukokoa tai sivuja joita kääntää ja ikään kuin sama sivu jatkuu alaspäin niin kauan kuin sen halutaan. Tämä tekniikka tuntuu olevan suosiossa ja kasvussa digitaalisissa sarjakuvissa ja on jotain, mitä printti ei pystyisi yhtä edullisesti ja käytännöllisesti mahdollistamaan. Toisaalta loputtomassa sivussa on ongelmana se, että mikäli lukija sattuu kadottamaan lukemansa kohdan, voi sivun alati jatkuminen vaikeuttaa halutun kohtauksen löytämisen esimerkiksi pitkissä tarinoissa.

### 6.3 Digin ja printin yhteistyö

Vaikka printin ja digitaalisen median välille luodaan monesti melko raakaakin vastakkainasettelua, on kuitenkin hyvin mahdollista että nämä kaksi eri media toimivat yhdessä ja voivat edesauttaa toinen toisiaan. Haastattelussa Hanna-Pirita Lehtonen kertoi eritoten omakustanteiselle sarjakuvataiteilijalle verkkoaktiivisuuden lisäävän printin myyntiä, mutta printin avulla lukijoihin saa paremman yhteyden. Keränen kertoo suunnitelleensa printtisarjakuvan julkaisua joka pohjaisi hänen nettisarjakuvansa hahmoihin ja toimisi näin siis eräänlaisena oheistuotteena sarjakuvan faneille. Useasti nettisarjakuviin pohjautuvat painojulkaisut tarjoavat jotain pientä ekstra ostajilleen mitä ilmaiseksi verkossa sarjakuvaa lukevat eivät maksamatta pääse näkemään vaikka sarjakuva muutoin olisikin identtinen verkkojulkaisunsa kanssa (Keränen 2017; Niinikangas 2017).

Haastatteleman sarjakuvataiteilijat eivät näe sarjakuvien digitalisoitumisen uhkaavan printtijulkaisuja. He kuitenkin uskovat digitaalisen sarjakuvan olevan kovemmassa nousussa printtiin verrattuna. Delahay heittää ilmoille ajatuksen digisarjakuvien siirtyvän maksumuurin, ”paywall” taakse. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä että sarjakuva ilmestyisi virtuaalimaailmassa ensin luettavaksi sitä rahallisesti tukeville lukijoille ja myöhemmin – jos lainkaan – ilmaiseksi muulle lukijakunnalle. Delahay kertoo myös nähneensä sarjakuvajulkaisuja saman tekijän kynästä ja samasta tarinasta jossa sarjakuvan digitaalinen ja printtiversio eroavat merkittävästi toisistaan. Tällöin hän toivoisi edes toisen julkaisuista toimivan ilman että lukijan oletetaan perehtyvän molempiin versioihin samasta sarjakuvasta. Parasta olisi, jos sama sisältö olisi saatavissa monella eri tavalla, jokaiselle lukijalle ja lukijaryhmälle sopivaksi räätälöitynä. Joku voi jäädä kaipaamaan printin tuntua ja tuoksua kun taas toinen voi ihmetellä miksi ei löydä haluamaansa kätevästi ruudulle katseltavaksi.

## 7 POHDINTA

Tavoitteenani tässä tutkielmassa oli selvittää, millaisia eroja sarjakuvan painetulla ja digitaalisella julkaisemisella on ja millaisia haasteita ja etuja molemmissa julkaisumalleissa on. Olen itse kiinnostunut julkaisemaan sarjakuvia sekä painettuna että digitaalisessa muodossa ja halusin selvittää, mitä asioita tulisi ottaa huomioon jo sarjakuvan suunnittelu- että piirtovaiheessa julkaisua ajatellen. Toinen syy haluta tehdä tämä tutkielma lähti mielenkiinnosta selvittää, uhkaako digitaalinen julkaisu printin asemaa vai onko paperilla julkaistu sarjakuva enemmän arvostettua. Rajasin tutkimukseni käsittelemään Suomessa julkaistuja sarjakuvia, koska monet, eritoten digitaalista julkaisua käsittelevät tutkimukset, ovat useasti kansainvälisiä ja halusin selvittää, mikä on nimenomaan kotimaisen sarjakuvan rooli verkossa.

Tämän tutkielman kirjoittaminen oli minulle kokonaisuudessaan haastava työ. Erityisen mutkikasta oli löytää sopivia lähteitä tietoperustaksi ja useita sovittuja haastatteluita peruuntui matkan varrella, mikä alkoi jo syödä uskoani koko tutkielman valmistumiseen. Jouduin kokoamana tietoperustan hieman hajanaisista artikkeleista, mutta pyrin pitämään huolta niiden uskottavuudesta ja informatiivisuudesta tutkielmaani varten. Digitaalisen sarjakuvan julkaisemista ei ole Suomessa juuri tutkittu tai Aku Ankka Lataamon lisäksi juurikaan hyödynnetty. Eri aikakausi ja sanomalehtien kotisivuilta on toki mahdollista lukea ilmaiseksi päivittäin ilmestyviä strippisarjakuvia, mutta erityisesti digitaalista sarjakuvaa suosivia palvelimia ei Suomesta tahdo löytymään. Positiivinen yllätys oli kuitenkin haastatteluiden ja tutkimustyön kautta huomata, että meiltä Suomesta löytyy paljon eritoten nuoria sarjakuvantekijöitä, jotka ovat saaneet verkkojulkaisullaan niitettyä nimeä ja ovat joissakin tapauksissa onnistuneet tekemään sarjakuvanpiirrosta itselleen ammatinkin.

Kuulin kerran pohdinnan, onko digitaalinen julkaisu edes julkaisemista. Omasta mielestäni teksti tai kuvat eivät kuitenkaan suinkaan mene pilalle tai muutu vähemmän aidoksi, jos ne printistä siirtyvät digitaaliseen muotoon. Mielestäni on hyvä, että voimme saada tarjolle samaa informaatiota ja taidetta useassa eri muodossa eikä perinteinen painojulkaisu kuole digitalisoitumisen myötä. Itselleni olisi ollut myös paljon suurempi kynnys aikanaan tutustua joihinkin sarjakuvan alalajeihin tai tekijöihin, jos en olisi alustavasti päässyt niitä digitaalisessa muodossa tarkastelemaan. Eritoten juuri printin puolustajat tuntuvat olevan yhä kovassa äänessä

julistamassa perinteisen julkaisun etuja, ja digitaalisessa muodossa luettua tekstiä pidetään syystä tai toisesta vähemmän sivistävänä tai informatiivisena.

Monelle sarjakuvat, niiden lukeminen sekä piirtäminen, on harrastus ja digitalisoituminen on tarjonnut paljon uusia tapoja käsitellä kuvan ja tekstin suhdetta. Toistaiseksi omiin korviini ei ole kantautunut väitettä tai mielipidettä, jonka mukaan digitaalinen sarjakuva olisi painettua huonompaa, vaikka toki helpon julkaisunsa vuoksi verkkosarjakuvien laatu voi radikaalisti vaihdella. Oma ystävä- ja tuttavapiirini tuntuu lukevan nykyään enemmän sarjakuvaa digitaalisesti juuri sen helppouden ja nopeuden takia. Kun kysymys on viihteestä, siitä ei koeta aina halua maksaa ja se voi olla syy siihen, miksi moni lukee nykyään sarjakuvansa mieluummin digitaalisesti edullisemmin tai ilmaiseksi, vaikka luettavuus esim. skannatuissa sarjakuvasivuissa ei aina olisikaan printin veroinen. Tämä ei kuitenkaan tarkoita minusta sitä, että sarjakuvan pitäisi siirtyä pelkästään ilmaisjakeluun digitaalisena medianä. Voi olla, että digitaalisen sarjakuvan suosion noustessa myös printin arvo kohenee ja painetut sarjakuvajulkaisut voivat muuttua korkeampilaatuiseksi ja innovatiivisemmiksi.

Tämän tutkielman kirjoittaminen vahvisti omaa käsitystäni siitä, että printti- ja digimedia voivat tukea toinen toisiaan eikä kumpikaan malli ole uhka toiselle. Päinvastoin ne voivat tarjota toisilleen mahdollisuuden kehittää itseään uusiin suuntiin inspiroitumalla toinen toisistaan. Vaikka vielä voi toki olla liian aikaista sanoa varmasti mitään, itse uskon kuitenkin sarjakuvalla Suomessa niin kuin muuallakin maailmassa olevan valoisa tulevaisuus niin painettuna kuin digitaalisestikin julkaistuna.

## LÄHTEET

Aku Ankka. 2012 Aku Ankka –lehteä voi lukea myös iPadilla! Viitattu 26.03.2016,  
<[http://www.akuankka.fi/artikkeli/tietolaari/ajankohtaista/aku\\_ankka\\_lehtea\\_voi\\_lukea\\_myos\\_ipadilla](http://www.akuankka.fi/artikkeli/tietolaari/ajankohtaista/aku_ankka_lehtea_voi_lukea_myos_ipadilla)>.

Aku Ankka Lataamo. Sanoma Magazines. Kuvan lähde: Youtube.com. kuvakaappaus. Viitattu 1.4.2017,  
<<https://www.youtube.com/watch?v=xDwIUX9dF6U>>.

Alho, Asmo. Kieku ja Kaiku. Kuvan lähde: Lapsuusmuistelua. Muistikuvia lapsuudesta. Viitattu 28.3.2017,  
<<https://lapsuusmuistelua.vuodatus.net/lue/2013/11/kieku-ja-kaiku>>.

Bilto, Ricardo. 2014. Why so many digital publishers are flocking back to print. Digi Day Uk. Viitattu 11.01.2017,  
<<http://digiday.com/media/digital-publishers-reviving-print-corpse/>>.

Brunou, Salla. 2014 Sarjakuvien kustantaminen on Suomessa kaksijakoista bisnestä. Lukulamppu.fi. Viitattu 29.1.2016,  
<<https://www.lukulamppu.fi/sarjakuvien-kustantaminen-on-suomessa-kaksijakoista-bisnesta/>>.

Delahay, Anayte 2017. Sarjakuvataiteilija. Skype-haastattelu 29.3.2017. Tekijän hallussa.

ePressi. 2010 Suomalainen Epuuk tuo sarjakuvat kännykään ja tietokoneille. Viitattu 29.03.2017,  
<<https://www.epressi.com/tiedotteet/lifestyle/suomalainen-epuuk-tuo-sarjakuvat-kannykkaan-ja-tietokoneille.html>>.

Harmanen, Sanni 2015. Sarjakuvan voi julkaista myös itse. Utain. Viitattu 18.9.2016,  
<<http://utain.uta.fi/ilmiöt/sarjakuvan-voi-julkaista-myös-itse>>.

Hergé 1971. Tintti Tiibetissä. Tintin seikkailut 5. Suom. Jukka Kemppinen. Otava. Kuvan lähde: Antikvaari. Viitattu 1.4.2017,  
<<http://www.antikvaari.fi/naytatuote.asp?id=1075120>>.

Herkman, Juha 1998. Sarjakuvan mieli ja kieli. Vastapaino, Tampere.

Hokkanen, Jari. 2015. Suomalainen piensarjakuva verkossa: Omakustanne- ja pienlehtisarjakuvan mahdollisuudet internetissä. Opinnäytetyö. Oulu: Oulun ammattikorkeakoulu, kuvallinen viestintä,  
<<https://www.theseus.fi/handle/10024/98969>>.

Jokinen, Heikki. 2011. Sarjakuva Suomessa: historiasta, asemasta, kielestä. Avain, Helsinki.

Keränen, Anni 2017. Sarjakuvataiteilija. Sähköpostihaastattelu 9.3.2017. Tekijän hallussa.

Koskinen, Taina 2017. Sarjakuvataiteilija. Sähköpostihaastattelu 4.4..2017. Tekijän hallussa.

Lehkonen, Hanna-Pirita 2016. Sarjakuvataiteilija. Skype-haastattelu 10.7.2016. Tekijän hallussa.

Leppänen, Kari. Sarjislehti. Viitattu 28.1.2016,  
<<http://karileppanencomics.fi/sarjislehtipage.htm>>.

Metsi, Laura 2015. Unikeko. Sarjakuvablogit. Pääsiäisenä... Viitattu 1.4.2017,  
<<http://unikeko.sarjakuvablogit.com/2015/07/15/paasiaisena/>>.

Munuera, José Luis; Morvan, Jean-David 2006. Spirou et Fantasio Snow for Christmas. Kuvan lähde: Spirou Reporter 2015. Ruutukaappaus älypuhelimella. Viitattu 1.4.2017,  
<<http://spiroureporter.net/2015/12/20/scanlation-sunday-snow-for-christmas/>>.

Murman, Mertsu 2016 Vice julkaisee suomalaista sarjakuvaa - Sami Aho luo uraa netin kautta. Yle.fi. Viitattu 12.9.2016,  
<<http://yle.fi/aihe/artikkeli/2016/04/16/internet-myllaa-suomi-sarjakuvaa-uuteen-uskoon>>.

Niinikangas, Päivi 2017. Sarjakuvataiteilija. Sähköpostihaastattelu 29.3.2017. Tekijän hallussa.

Paajala, Juha 2009. Sarjakuvakirja Suomessa. Informaatiotutkimuksen pro gradu –tutkielma. Oulun yliopisto, humanistinen tiedekunta,  
<[http://blogi.egmontkustannus.fi/wpcontent/uploads/2009/09/sarjakuvakirja\\_suomessa\\_pro\\_gradu.pdf](http://blogi.egmontkustannus.fi/wpcontent/uploads/2009/09/sarjakuvakirja_suomessa_pro_gradu.pdf)>.

Paloniemi, Milla. Kiroileva siili. Viralliset nettisivut. Viitattu 28.1.2017,  
<<http://www.kiroilevasiili.fi/siilista>>.

Paloniemi, Milla. Kiroileva Siili. Viralliset nettisivut. Viitattu 28.1.2017,  
<<http://www.kiroilevasiili.fi/sites/default/files/taustakuvat/tausta5.jpg>>.

PNG 2010. Maailma Mustavalkoinen. Julkaistu! Viitattu 20.2.2016,  
<<http://maailmamustavalkoinen.blogspot.co.uk/2010/04/julkaistu.html>>.

Römpötti, Harri 2014. Sarjakuvien kustantaminen uhkaa hiipua. Helsingin Sanomat. Viitattu 30.1.2016,  
<<http://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000002706913.html>>.

Santikko, S. 2011. Herra Koipeliini -palkinto 2010 pienkustantajille! Viitattu 28.1.2016,  
<<http://kvaak.fi/index.php?articleID=1527>>.

Suomen kustannusyhdistys 2016. Myynti jakeluteittäin ja kirjallisuuslajeittain, painetut kirjat, (1 000 €) 2016. Viitattu 28.8.2016,  
<<http://tilastointi.kustantajat.fi/PublicReporting/Yearly.aspx?reportName=YearlySalesEurByDistributors.xml&language=FIN>>.

Taptara, Xia 2012. How to draw comics page layout. Viitattu 26.3.2017,  
<<http://idrawgirls.com/tutorials/2012/01/27/how-to-draw-comics-page-layout/>>.

Uderzo, Albert 2001. Asterix seikkailee 31. Asterix ja Latraviata. Käännös Outi Walli. 1. Painos. Egmont kustannus Oy, Tampere.



Vainio, Ilmari 1911. Professori Itikaisen tutkimusretki. WSOY. Kuvan lähde: Antikvariaatti Makedonia. Viitattu 28.3.2017,  
<[http://www.antikvariaattimakedonia.fi/moog/index.php?sivu=lehti&moog\\_lehti\\_id=10101](http://www.antikvariaattimakedonia.fi/moog/index.php?sivu=lehti&moog_lehti_id=10101)>.